

Vangelis Bagiartakis

Dice City™



Játékszabály



TARTALOM

Bevezetés	3
Áttekintés	3
A játék célja	3
Tartozékok	4
Épület kártyák	5
Bandita kártyák	6
Kereskedőhajó kártyák	6
Előkészületek	7
Példa az előkészületre	8
A dobókockák lerakása	9
A játék menete	10
A játék vége	13
Egyszemélyes változat	16
Szabályok tisztázása	17
Helyszínek - GYIK	18
Készítők	20





Vangelis Bagiartakis játéka

1–4 játékos részére, 14 éves kortól

BEVEZETÉS

Rolldovia királyságában nyugalanság uralkodik. Ő királyi fensége, Stasia királynő úgy rendelkezett, hogy egy új fővárosnak kell épülnie, mivel Dienness gyönyörű városát délről érkezett barbár hordák felégették és kirabolták. A játékosok, mint Rolldovia befolyásos nemesi családjainak vezetői versengenek egymással, hogy bebizonyítsák, az ő tartományi városuk lenne a legjobb választás Rolldovia új fővárosnak megtisztelő címére.

Mint az egyik ilyen nemesi familia feje, ki kell választanod milyen úton-módon érd el, hogy a te városod legyen a legjobb — vajon azt választod, hogy erős hadsereget szerzel és harcolni fogsz a banditák ellen, vagy esetleg új és rendkívüli épületeket emelsz, vagy netán kereskedelmi útvonalakat hozol létre?

Bármit is választasz, odafigyelve kell bánnod a városoddal és a nyersanyagokkal és mialatt az irigy riválisok támadásaira figyelsz, megcsinálhatod a szerencsédet ha jó döntéseket hozol és a megfelelő stratégiát választod.

A Dice City kockajáték, amelyben minden fordulóban dobsz a dobókockáiddal és ezek fogják meghatározni, hogy a városodban lévő helyszínek és épületek közül melyeket használhatod.

ÁTTEKINTÉS

A játékosok nemesként egy-egy fejlődő városért felelősek, és megkísérlik felépíteni a királyság legbefolyásosabb központját. A játékot 5 különböző dobókockával és egy táblával kezded, amelyek a saját városodat jelképezik. A játék során fel fogod használni a város helyszíneit arra, hogy nyersanyagokat szerezz, hadsereged gyakorlatoztasd, illetve hogy még lenyűgözőbb épületeket emelj. Ha új helyszínt adsz a városodhoz, banditákat győzol le, vagy ha sikeresen lebonyolítasz egy kereskedelmi ügyletet, akkor győzelmi pontokat szerzel (GYP).

A JÁTÉK CÉLJA

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

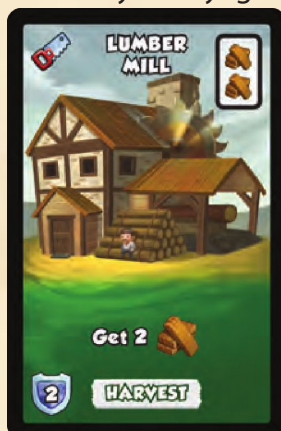
TARTOZÉKOK

A Dice Citynek a következőket kell tartalmaznia. Ha valami hiányzik, írd a customerservice@alderac.com email címre!

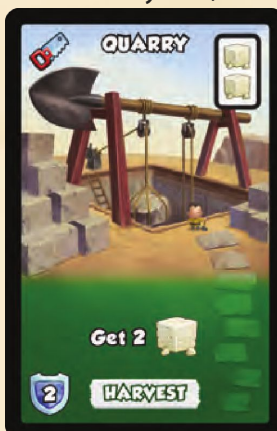
4 játékos tábla



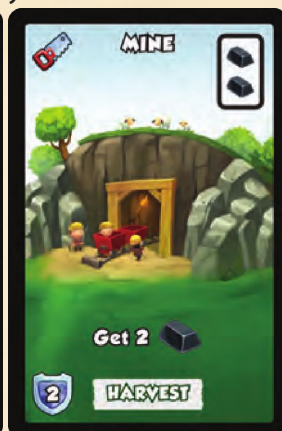
45 nyersanyag termelési helyszín, amelyek a következők



15 fűrészmalom

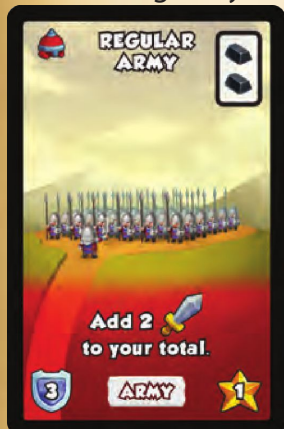


15 kőfejtő

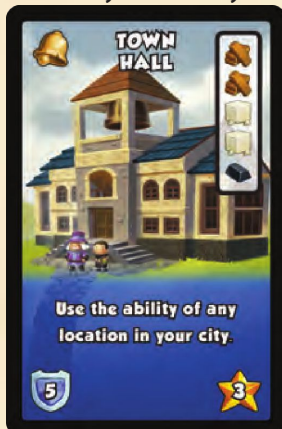


15 bánya

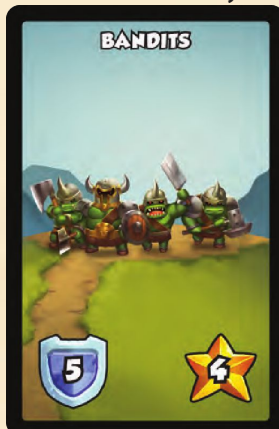
15 hadsereg kártya



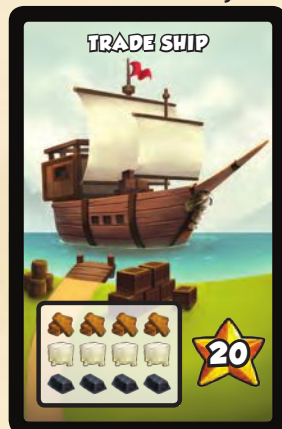
60 helyszín kártya



18 bandita kártya



11 kereskedőhajó



30 nyersanyag zseton:



10 kő



10 fa



10 vas

16 "Használaton kívül" zseton 1 kezdő játékos jelző



16 passz zseton

20 dobókocka:

GYP zsetonok különböző értékekkel:



8 x 1 GYP



8 x 2 GYP



8 x 3 GYP



6 x 5 GYP



4 fehér



4 sárga



4 piros



4 kék



4 fekete

HELYSZÍN KÁRTYÁK



1. **Név**
2. **Helyszín típusa:** A kártya alsó színezett része és kis jel mutatja, hogy a lap melyik helyszín típushoz tartozik. A helyszínek 5 különböző típusba tartozhatnak: termelési (zöld), hadi (piros), gazdasági (sárga), kulturális (lila) és polgári (kék). Lásd a táblázatot a 15. oldalon.
3. **Ár:** Ezek az ikonok jelzik, hogy milyen nyersanyagokat kell befizetned, ha meg szeretnéd építeni a kártyán látható helyszínt.
4. **Hatás:** A legtöbb helyszín hatása, akkor lép érvénybe, amikor aktiválsz egy dobókockával. Néhány helyszín folyamatosan érvényben lévő hatással rendelkezik, miután a helyszín megépült. Pár helyszín esetében pedig a hatásuk a megépítésük után lép életbe.
5. **Védelem:** A pajzson látható szám jelzi az épület védelmi erejét. Ha valaki meg szeretné támadni az épületet, akkor támadóerejének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie, mint ez az érték. Minél nagyobb az épület védelmi ereje, annál nehezebben tudja az ellenfél megtámadni.
6. **GYP:** Ez az érték mutatja, hogy az épület hány győzelmi pontot fog érni a játék végén.

BANDITA KÁRTYÁK



1. **Védelem:** A pajzson látható szám mutatja a banditák védekező erejét. Ha valaki meg szeretné támadni a banditákat, akkor támadóereje nagyobb vagy egyenlő kell legyen ezzel az értékkel.
2. **GYP:** Ez az érték jelzi, hogy hány győzelmi pontot kap a játékos miután megtámadta a banditákat.

KERESKEDŐHAJÓ KÁRTYÁK



1. **Ár:** Ezek az ikonok jelzik, hogy milyen nyersanyagokra van szükséged ahhoz, hogy árut exportáljál.
2. **GYP:** Ez az érték jelzi, hogy mennyi győzelmi pontot kapsz, miután árut exportáltál.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. **Játékosok:** Mindenki elvesz egy játékos táblát és mind az ötféle dobókockából egyet (1 fehér, 1 sárga, 1 piros, 1 kék, és 1 fekete). A nem használt játékos táblákat és dobókockákat tegyék vissza a dobozba.
2. **Helyszínek:** A fűrészmalom, kőfejtő, bánya, és hadsereg kártyákat típusuk alapján 4 pakliba szedjétek szét és tegyék képpel felfelé az asztalra. Ezek lesznek azok, amiket mindig meg lehet építeni (hacsak nem fogynak el a lapok). Keverjétek össze a helyszín kártyákat és képpel lefelé tegyék egy pakliba a fenti 3 pakli mellé. Ezután húzzatok 8 kártyát a helyszín pakliból, majd képpel felfelé egy sorba tegyék ki a pakli mellé. Ezek lesznek azok a helyszínek, amelyeket a játékosok megépíthetnek.
3. **Banditák:** A bandita lapokat 3 pakliba kell szétszedni a GYP alapján. Mindegyik pakliba annyi lap kell, ahány játékos van plusz 2.
4. **Kereskedőhajók:** A kereskedőhajókat 3 pakliba kell szétszedni a GYP alapján. Az 5 GYP-s lapokból annyi kell, ahány játékos van plusz 2, a 10 GYP-s lapokból annyi kell, ahány játékos van és végül egy darab 20 GYP-s lap.
5. **Nyersanyagok, Passz zsetonok, "Használaton kívül" zsetonok, és GYP készlet:** A nyersanyagokat fajtánként 3 kupacba szedjük szét és tegyük elérhető közelségbe (fa, kő, vas). A GYP zsetonokat szintén egy kupacba tegyük. A Passz  és a "Használaton kívül"  zsetonok két külön kupacba kerülnek.
6. **Kezdő játékos meghatározása:** Az a játékos, aki legutoljára dobott dobókockával egy játékban, magához veszi a kezdő játékos jelzőt.
7. **Dobókockák:** Mindenki dob az 5 dobókockájával és a megfelelő helyre teszi őket a játékos tábláján. Például, ha a fehér kockán 3-as van, akkor a fehér sorban a harmadik helyre kerül. Lásd "A dobókockák lerakása" részt a 9. oldalon, ahol részletesebben be van mutatva, hogyan kell a dobókockákat a játékos táblára kitenni.

PÉLDA AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE



A DOBÓKOCKÁK LERAKÁSA

A következő példa azt mutatja, hogy a játékos miután dobott az 5 dobókockájával, hogyan teszi le őket a táblája megfelelő mezőire. Látható, hogy minden dobókockához tartozik egy ugyanolyan színű sor, és minden számhoz, ami szerepel a dobókockákon, tartozik egy oszlop.



A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékos hajtja végre elsőként a lépését. Amikor valaki befejezi a lépését, akkor a tőle óramutató-járásával megegyező irányban ülő legközelebbi szomszédja következik és ez így folytatódik, amíg véget nem ér a játék.

A játékos lépése

Amikor a játékos lép, akkor ő a soros játékos. A lépése során a következő fázisokat kell a lenti sorrendben végrehajtania:

1. Dobókockák felhasználása
2. Támadás
3. Építés és kereskedés
4. Lépés vége

1. Dobókockák felhasználása

Mikor a játékos elkezd a lépését, a dobókockái már a játékostáblája megfelelő mezőiben vannak. A játékos minden kockájával tetszőleges sorrendben végrehajthat egy akciót a lentebb felsoroltak közül, majd a kockát leveszi a mezőjéről:

- a dobókocka alatt található épület képességének használata
- egy másik dobókocka (B) átrakása a (B) dobókockával azonos sorban lévő szomszédos mezőre
- a helyszín kártyák közül tetszőleges 4-nek az eldobása, majd helyükre 4 új húzása. **Fontos:** Ezt lépésenként csak egyszer lehet megtenni.
- a játékos tábláján egy használaton kívüli helyszín újra használatba helyezése.
- passzolás és egy Passz zseton elvétele **Fontos:** Ezt lépésenként csak egyszer lehet megtenni.

A dobókockák használatán kívül, a játékos 2 Passz zseton beadásával végrehajthat egyet a következő akciók közül (ezt annyiszor megteheti, ahányszor 2 Passz zsetonja van):

- Egy tetszés szerinti nyersanyag elvétele.
- A lépése időtartamára 1-gyel növelheti seregének támadóerejét. Lásd "Támadóerő" részt a 11. oldalon.
- Az összes többi játékosnak egy tetszésük szerinti kockájukkal újra kell dobniuk (ezt a játékos balján ülő kezdi és óramutató-járásával megegyező irányban követik őt a többiek).

Miután a játékos a dobókockáját felhasználta, leveszi a helyszínről és a játékos táblája mellé teszi.

Ha mind az 5 dobókockáját felhasználta, ez a fázis véget ért és jön a második, a Támadás fázis.

Amikor a játékos olyan épületet használ, amely nyersanyagot ad, akkor ezeket a nyersanyagokat magához veszi. A játékos a játék folyamán a nyersanyagait egy közös kupacban tartja; ez a nyersanyag raktára.

Amikor a játékos olyan épületet használ, amellyel GYP-hez jut, akkor a megfelelő összértékű GYP zseton(oka)t elveszi a készletből és maga elé teszi képpel lefelé.

2. Támadás



Támadóerő

Néhány hadi (piros) helyszín kártya szöveges részében szerepel egy kard ikon (amely előtt egy szám is állhat). Ezek a hadsereghez tartozó helyszínek. Amikor a játékos ilyen helyszínt használ, akkor a kard melletti számot hozzáadja a támadóerejéhez. További kárddal jelölt helyszínek aktiválásával a támadóerő tovább növelhető. A játékos támadóereje csak a játékos lépésének végéig marad meg, és utána automatikusan 0 lesz az értéke.

Ha a játékosnak megfelelő mértékű támadóerő áll rendelkezésére a dobókockák által lefoglalt mezőktől, akkor végrehajthat egy vagy több támadást a lépése során. Háromféle támadás lehetséges: helyszínek, banditák, vagy nyersanyag raktárak ellen.

Banditák elleni támadás

A játékos kiválaszt egy olyan bandita lapot, amelynek védekező ereje kisebb vagy egyenlő, mint a játékos támadóereje, majd elveszi a lapot és maga elé teszi képpel lefelé. Ha valamelyik bandita pakliból elfogytak a lapok, akkor az olyan fajta bandita lapok ellen nem lehet támadást intézni.

Helyszínek elleni támadás

A játékos kiválaszt egy vagy több olyan helyszínt a többi játékos tábláján, amelyeknek a védekező ereje kisebb vagy egyenlő, mint a játékos támadóereje. Ezután minden kiválasztott helyszínre kitesz egy "Használaton kívül" zsetont, majd annyi értékű GYP zsetont vesz el, amennyi összesen a megjelölt helyszínek GYP-je. Ha a helyszínnél nincs GYP érték (például a Termelési helyszínek esetében), akkor csak a "Használaton kívül" zsetont teszi ki és nem kap GYP-t.

Nem lehet megtámadni olyan helyszínt, amelyen "Használaton kívül" zseton van, és olyat sem, amelynek nincs védekező ereje, mint például a játékos táblára nyomtatott helyszínek.

Nyersanyag raktár elleni támadás

A játékos választ egy másik játékost és elvesz a nyersanyag raktárából egy vagy több nyersanyagot. Minden elvett nyersanyaghoz 2 támadóerő szükséges. Például, ha a játékos 2 nyersanyagot szeretne elvenni valakitől, akkor támadóerejének 4-nek vagy többnek kell lennie.

A támadóerő pont a támadás után elhasználódott. Azonban, ha a játékosnak maradt még támadóerő pontja, akkor további támadásokat hajthat végre. Például, ha a játékos a lépése során 8 támadóerő pontot szedett össze, akkor ebből 3-at felhasználhat egy bandita lap ellen, további 3-at egy másik játékos épülete ellen, és 2-őt hogy megtámadja egy játékos nyersanyag raktárát. Egy lépés során lehet egy játékos ellen több támadást is véghezvinni, de több játékos is megtámadható; addíg folytatódhat a támadás, amíg van rá megfelelő támadóerőpont fedezet.

3. Építés és kereskedés

A játékos új helyszíneket építhet a választható helyszínek közül. Kiválasztja a lapot majd beadja a helyszín árának megfelelő nyersanyagokat, amelyek visszakerülnek a saját kupacaikba. Ezután a játékos elveszi a megépített helyszínt és leteszi a tábláján ahova szeretné. Akár egy olyan helyre is teheti ahol már van egy másik kártya. Azonban mindig az új kártya marad játékban, a régit el kell dobni. Amint helyére került a lap, a helyszín pakli legfelső lapját rögtön ki kell tenni az imént elvett kártya helyére, természetesen képpel felfelé.

A játékos annyi épületet emelhet amennyire futja a nyersanyagaiból; nincs meghatározva, hogy a lépése során hány épületet építhet egy játékos.

Ennek a fázisnak a folyamán, a játékos használhatja a hajókat árukereskedelemre, hogy ezáltal további GYP-ket szerezzen. A játékos választ egy hajót, majd beadja a hajó árának megfelelő nyersanyagokat, amelyek visszakerülnek a saját kupacaikba. Ezután a játékos elveszi a hajó lapot és képpel lefelé maga elé teszi. Például, ha a játékos 2 fával, 2 kővel és 2 vassal kereskedik, akkor egy 5 GYP értékű hajót vesz el. Ha elfogytak a kereskedőhajó lapok, akkor már senki nem használhatja többé a hajókat és nem kereskedhet.

4. A játékos lépésének vége

Ha a játékosnak maradt valamennyi nyersanyaga, akkor mindegyikből egyet megtarthat, azaz 1 fát, 1 követ és 1 vasat. A nyersanyagait a játékos együtt, egy kupacban tartja, ez lesz a nyersanyag raktára (lásd Támadás). A nem megtartott nyersanyagok visszakerülnek a kupacaikba.

Passz zsetonokból bármennyi megtartható - nincs korlátozás arra nézve, hogy egy játékosnál hány ilyen zseton lehet. Azonban a Passz zsetonok nincsenek a raktárban; oda csak a nyersanyagok tartoznak.

Ezután a játékos dob mind az 5 dobókockájával és leteszi őket a játékos táblájára (ld. "A dobókockák lerakása" részt a 9. oldalon).

A játékos lépése végén a támadóereje 0-ra csökken. Ezután az óramutatójárásával megegyező irányban következő játékos lép.

5. Megjegyzések

A játékban a nyersanyagok, a Passz, "Használaton kívül", és GYP zsetonok száma végtelen. Mindből elég sok tartozik a játékhoz, amely legtöbbször elég is. Ha mégis valamelyik elfogyna, akkor valamivel helyettesíteni kell őket, amennyiben valakinek további zsetonokra lenne szüksége.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a lentebb felsorolt feltételek valamelyike bekövetkezik:

- A 3 bandita pakliból minden lap elfogyott.
- 2 vagy 3 kereskedőhajó pakliból minden lap elfogyott.
- Elfogytak a helyszín lapok.
- Valakinek 2 vagy több sora betelt helyszín kártyákkal és egyiken sincs "Használaton kívül" zseton (választható lehetőség — az a játékos, akinél ez fennáll eldöntheti, hogy a játék véget érjen vagy sem).

Amikor a fentiekből valamelyik bekövetkezik, akkor a játék még addig folytatódik, amíg minden játékos ugyanannyiszor nem került sorra.

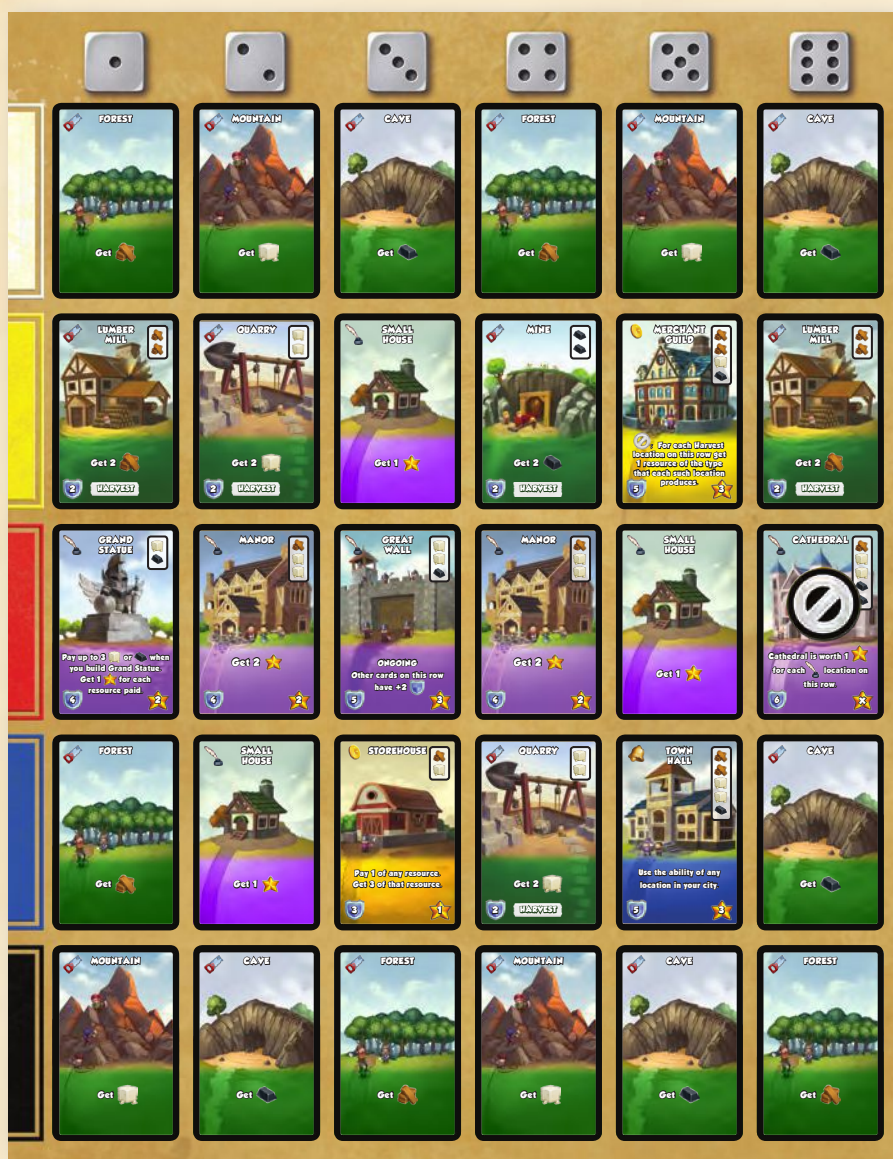
Pontozás

Amikor az utolsó forduló is véget ért, mindenki összeszámolja az előtte lévő GYP zsetonokon található pontokat illetve a nála lévő hajó és bandita lapokon lévő pontokat végül a tábláján található helyszínekből származó pontokat, az aktív és a használaton kívüli helyszíneken egyaránt. Azokat a helyszíneket nem kell számolni, amelyek el lettek dobva, mert a helyükre új helyszínek kerültek. Ezek a helyszínek nem részei a városnak és ezért nem is vesznek részt a pontozásban.

Az nyert, akinek a legtöbb GYP-je van! Egyenlőség esetén, az a győztes, akinek a településén a legtöbb helyszín kártya van. További egyenlőség esetén az nyert, akinek a legtöbb GYP-je van a hajókból és banditákból. Ha még mindig döntetlen van, akkor az nyer, aki közelebb ül a kezdő játékoshoz.

Példa a pontozásra

Angela, az utolsó játékos, éppen most fejezte be a partit azzal, hogy elvette az utolsó bandita kártyát. Charles most összeszámolja a GYP-t. Charles egy békés utat választott arra, hogy megnyerje a játékot, kereskedett és egy nagyon szép várost épített fel.



Először a kereskedőhajóit nézi meg. Két 5 GYP-t érő hajóját sikerült megmentenie. Emellett szerzett 9 GYP-t az Uradalmával, Kis Házaival illetve egy kővel és vassal, amit akkor fizetett mikor felállította a Nagy Szobrot. A korábban említett gazdasági és kulturális stratégiája miatt, Charles nem szerzett GYP-t banditák legyőzésével, meghagyta őket inkább Angelának és Bethnek..

A zsetonokból és kártyákból így összesen 19 GYP-t szerzett, most pedig a több GYP-t adó rész jön; összesámolja hány pontot szerzett a felépített épületeiből.

A termelési épületei, annak ellenére hogy a stratégiája számára nagyon hasznosnak bizonyultak, nem hoztak számára GYP-t. A kereskedelmi és polgári épületei nem sokat segítettek neki, ennek ellenére összesen 7 GYP-vel gazdagították (3,3 és 1 a Városháza, Kereskedők Céhe és a Raktár után). Azonban a piros sor az ami a legtöbb pontot hozta neki. A Szoborral, az Uradalommal, a Fallal és egy második Uradalommal 2,2,3 és 2 GYP-t szerzett. Habár a Kis Ház nem ér pontot, de mivel kulturális helyszín, ezért a Katedrális pontjába beleszámít, annak ellenére, hogy a Katedrálison van egy "Használaton kívül" zseton, mivel Beth korábban megtámadta. A Katedrális összesen 6 pontot ér és így Charles a piros sorával végül 15 GYP-t szerzett.

Végső pontszáma 41 — 10 a hajókból, 9 a játék során aktivált hatások miatt és 22 a felépített helyszínek után. Remek eredmény!



EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Egyszemélyes játékhoz a következő kiegészítéseket kell figyelembe venni:

- Az előkészület a szabályban leírtak alapján történik, de a bandita és hajó esetében a különböző értékű lapokból csak egyet-egyet kell kitenni egymás mellé. Ha használod őket a lépésed során, akkor nem kell elvenni a lapokat, hanem egyből a megfelelő GYP zsetont vedd magadhoz. A kártyák így mindig elérhetőek maradnak és bármikor használhatóak.
- Az egyszemélyes változatot két módban lehet játszani: normál vagy nehéz. A normál módban, a helyszín pakli megkeverése után 8 lapot kell húzni, majd le kell tenni őket két 4 lapos sorba. Nehéz mód esetén, 10 lapot kell húzni, és a lapok két 5 lapos sorba kerülnek. A lapokon látható helyszíneket lehet megépíteni.
- Amikor megépítesz egy helyszínt, ne húzz új lapot a helyszín pakliból. Ehelyett minden lépésed végén, dobd el az alsó sorban lévő kártyákat és húzz új lapokat amennyi kell (négyet vagy ötöt, attól függ milyen módban játszol), majd tedd le őket egy sorba, az asztalon maradt sor fölé. Így minden lépésed végén a felső sor lapjai alkotják majd az alsó sort.
- Amikor az alsó sor lapjait eldobod (normál módban 15, nehéz módban 12 forduló után), a játék véget ér. Akkor nyertél, ha legalább 50 GYP-t sikerült szerezned. Ha ez sikerült, akkor a következő egyszemélyes játék alkalmával növelsd 5-tel ezt a felső határt.



SZABÁLYOK TISZTÁZÁSA

Seregek

Minden olyan helyszín, amely egy vagy több támadóerőpontot ad (kard ikon) Hadsereg helyszínnek számít (ezeket azonosítani lehet az Army szóból is).

Használaton kívüli helyszínek

Ha egy helyszín kártya szöveges részében a  jel szerepel, az azt jelenti, hogy a helyszínt használaton kívül kell helyezni, ha a játékos végre szeretné hajtani a képességét. Ehhez a játékosnak egy "Használaton kívül" zsetont kell a lapra tennie.

Ha egy helyszín nem használható valamilyen okból kifolyólag (vagy a képesség használata miatt vagy egy másik játékos sikeres támadása miatt), akkor a képességét nem lehet használni. Ebbe beletartozik az is, amikor egy másik helyszín segítségével szeretnénk használni, mint pl. a Városháza vagy a Templom. A használaton kívüli helyszínek nem számítanak, amikor a játék végét kiváltó okoknál vizsgáljuk, hogy betelt-e egy sor a játékos táblákon (ennek ellenére a játék végén a használaton kívüli helyszínekért is jár a GYP).

Nyersanyag lelőhelyek

A játékban 6 nyersanyagot termelő helyszín található: erdő, hegy, barlang, fűrészmalom, kőfejtő és bánya. A fűrészmalom, a kőfejtő és a bánya egyben Kiemelt termelő helyszíneknek számítanak és a feltüntetett nyersanyagokból 2-öt adnak.

Folyamatosan érvényben lévő képességek

Ezeknek a hatása mindig érvényesül, függetlenül attól, hogy hol vannak a dobókockák és hogy melyik játékos van éppen soron. Ha egy helyszínnél van ilyen képesség és van rajta egy "Használaton kívül" zseton, akkor a képessége nem lesz érvényben. Ha ezt a zsetont levesszük róla, akkor a helyszín képessége azonnal életbe lép.

A képességek időtartama

A nem folyamatosan érvényben lévő képességek, amelyek más kártyákra és helyszínekre hatnak (pl. a Gyakorlótér és a Pénzverde) csak annak a lépésnek a végéig maradnak érvényben, amelyben használták őket.

Rejtett GYP

Amikor a játékos GYP zsetonokat vagy kártyákat szerez, akkor azokat maga előtt képpel lefelé tartja, hogy a többi játékos ne lássa azokat. A játékos persze megnézheti a saját zsetonjait és kártyáit, de óvatosan, nehogy mások is lássák.

HELYSZÍN TÍPUSOK



Termelési



Hadi



Kereskedelmi



Kulturális



Polgári

HELYSZÍNEK - GYIK

Barakk

Ha használom a Barakkot, letehetek egy dobókockás mezőre egy Hadsereget és azonnal használhatom is?

Igen.

Fegyverkovács és Őrtorony

Ha valaki a Fegyverkovácsot és az Őrtornyot ugyanazon lépése során használja akkor az így kapott plusz támadóerőt mindenki ellen vagy csak a banditák ellen használhatja fel?

Bármilyen célpont ellen felhasználható, mivel a Fegyverkovács plusz támadóerőt ad, amit az Őrtorony képessége nem korlátoz.

Katedrális

A játékos táblára nyomtatott Kis Ház beszámítható a Katedrális képességénél?

Igen.

Ha a Katedrális használaton kívül van a játék végén, attól még a szövegében leírt módon meghatározható a GYP-je?

Igen, a szöveget úgy kell tekinteni, mint a Katedrális GYP értékének a meghatározását.

Templom / Városháza

Használhatom a Templomot vagy a Városházát arra, hogy igénybe vegyem egy használaton kívüli helyszín képességét?

Nem, ahhoz hogy használhasd egy kártya képességét, a kártyának aktívnak kell lennie.

Mi történik, ha a Városháza vagy a Templom segítségével használom a Temetőt/Kereskedő céhet/Bazárt/Katapultot? Melyik kártya lesz deaktivált?

A Temető/Kereskedő céh/Bazár/Katapult lesz deaktiválva. Ez azt jelenti, hogy ha pl. a Templom segítségével használod a képességüket, akkor a Temető/Kereskedő céh/Bazár/Katapult lapon lévő dobókockával nem aktiválhatod a kártyát (mivel most deaktivált a Templom által kiválasztott használat miatt), hacsak egy másik dobókockával nem teszed újra aktívvá a lapot.

A Nagy Szobor

Amikor megépítem a Nagy Szobrot, akkor azonnal fel kell használnom a nyersanyagot a szobor építéshez, és csak 3 -t vagy 3 -t lehet használni vagy a kettőnek akármilyen kombinációját?

A nyersanyagokat az építésnél be kell fizetni, de a követ és a vasat bármilyen kombinációban beadhatod, a lényeg, hogy összesen legfeljebb 3 lehet. Például ha a szobor építéséhez 2 -t és 1 -t használsz fel, akkor 3 GYP-t kapsz.

Nagy Fal

Hogy működik a Nagy Fal? Kell az aktiváláshoz dobókockát használni és mi a hatása?

A képesség folyamatosan érvényben van -hacsak nincs a Nagy Falon egy "Használaton kívül" zseton. Ha egy dobókocka van rajta, akkor semmi további nem történik. A Nagy Fal csak a vele azonos sorban lévő helyszínekre hat, de saját magára nem.

Piac

Ha a piacon kereskedem 2 nyersanyaggal, akkor cserébe elvehetek több nyersanyag fajtát?

Igen, ha például elcserélsz 2 , vehetsz 2  és 2  cserébe.

Kereskedők céhe

Ha a Kereskedők Céhén van a dobókockám, akkor elvehetem egy deaktivált, de ugyanabban a sorban lévő Kiemelt termelési helyszínről a nyersanyagot?

Nem. Csak az azonos sorban lévő aktív Kiemelt termelési helyszínekről vehetsz el nyersanyagokat.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Vangelis Bagiartakis

Projectvezető és fejlesztő: Mark Wootton

Művészeti vezető: Todd Rowland

Grafikai dizájn: Garrett Weinzierl

Szabály készítése: John Goodenough, Mark Wootton

Szabály kinézete: John Goodenough, Garrett Weinzierl

Lektorálás: Vangelis Bagiartakis, Nicolas Bongiu, Todd Rowland, John Goodenough

Szerkesztés: Nicolas Bongiu, Mark Wootton

Gyártás: Dave Lepore

Rajzok: Gong Studios

Tesztelők: Nikos Argyros, Yiannis Avramandis, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Vincent Carassus, Nikos Chondropoulos, Antonis Georgountzos, Thetis Gouliou, Anastasios Grigoriadis, Kyle Huibers, Andreas Katelanos, Alex Kokkalas, Konstantinos Kokkinis, Jean Le Bail, George Michelogiannakis, Mike McDonald, Rita Mulligan, Sean Mulligan, Nick Niotis, Mike Papagathangelou, Thanassis Patsios, Kostas Retalis, Todd Rowland, Nikolas Sakaloglou, Sotirios Tsantilas, Petros Tzimas, Helena Tzioti, Manolis Velivassakis, Vangelis Velles, Giannis Vidalis, Dimitris Vlachos, Chris Yialouris, Panagiotis Zinoviadis, John Zinser.

Copyright & Kapcsolat

© 2015 Dice City and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA and ™ and © 2015 Artipia Games 1 Profti Ilia str. Aghia Paraskevi, Athens, Greece. All rights reserved.
Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Any questions, contact: customerservice@alderac.com

www.alderac.com/dice-city

